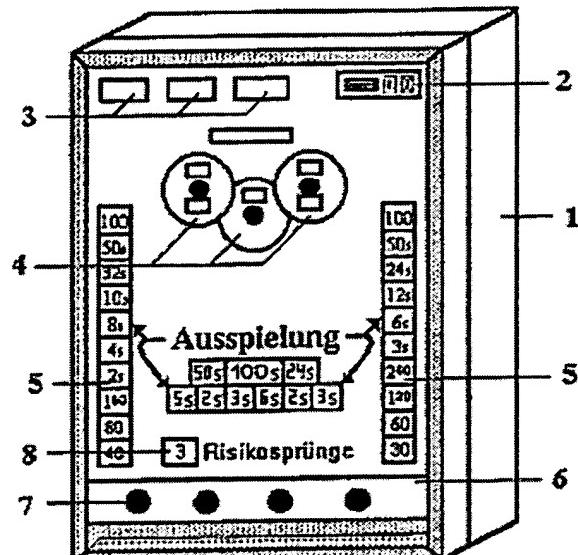


Games machine played using coins, tokens or similar

Patent number: DE4426658
Publication date: 1996-01-18
Inventor: SCHOENE SIEGFRIED (DE)
Applicant: BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH (DE)
Classification:
- international: G07F17/34
- european: G07F17/32G
Application number: DE19944426658 19940715
Priority number(s): DE19944426658 19940715

Abstract of DE4426658

The machine contains a central control unit, devices (2) for accepting and processing coins, tokens, etc., a memory with associated displays (3) for representing a game starting and/or wins, randomly controlled, symbol carrying displays (4) which can be rotating discs, rollers, cubes, cards or similar, at least one chance play device (5) and a game control key pad (6). The machine has an additional counter (8) connected to the central control unit and whose count state symbolises the number of possible steps in the chance play device. It is incremented by the control unit depending on certain predefined events. In the case of activating the chance play device in the event of a winning play, at least one chance field is displayed and the additional counter decremented, providing its contents were previously greater than null.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide



⑯ Aktenzeichen: P 44 26 658.8
 ⑯ Anmeldetag: 15. 7. 94
 ⑯ Offenlegungstag: 18. 1. 96

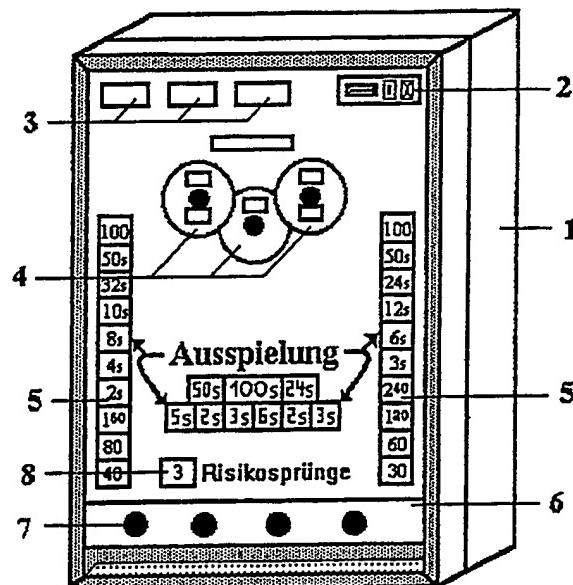
⑯ Anmelder:
 Bally Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

⑯ Erfinder:
 Schöne, Siegfried, 12357 Berlin, DE

④ Mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät

⑤ Die Erfindung betrifft ein mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät. Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, eine zusätzliche Vorrichtung für ein münzbetätigtes Geld- oder Unterhaltungsspielgerät vorzuschlagen, mittels welcher dem Spieler ein zusätzlicher, die Gewinnmöglichkeiten erhöhender und somit auch den Spielanreiz erhöhender Modus angeboten wird.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich gegenüber dem Stand der Technik dadurch aus, daß das Geldspielgerät einen zusätzlichen Zähler aufweist, der mit der zentralen Steuereinheit in Verbindung steht und dessen Zählerstand die Anzahl möglicher Sprünge innerhalb der Risikospieleinrichtungen symbolisiert. Erfindungsgemäß ist dieser zusätzliche Zähler über die zentrale Steuereinheit in Abhängigkeit bestimmter vorgegebener Ereignisse inkrementierbar. Weiterhin ist im Falle der Aktivierung der Risikospieleinrichtung im Ergebnis eines Gewinnspiels unter Dekrementierung des zusätzlichen Zählers mindestens ein Risikofeld überspringbar, sofern der Zählerstand des zusätzlichen Zählers vor dessen Dekrementierung einen Betrag größer Null aufweist.



1 Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit, zufallsgesteuerte symboltragende Anzeigemittel, welche als umlaufende Scheiben, Walzen, Würfel, Karten oder ähnliches ausgebildet sein können, Speicher mit zugeordneten Anzeigen für die Darstellung von Spieleinsatz und/oder Gewinn, mindestens eine Risikospieleinrichtung und einen Steuertastenblock mit Tasten zur Spielablaufsteuerung aufweist.

In aller Regel besteht die Arbeitsweise derartiger Geldspielgeräte darin, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend die Antriebsmotoren der Umlaufkörper auf den der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Umlaufkörper auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt.

Sowohl der Grundaufbau als auch das Grundprinzip der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt.

Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte der gattungsgemäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genannten Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch unterschiedliche Spielsysteme, Zusatzgewinnchancen wie Bonus- und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispiele, Ausspielungen und ähnliches soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

Hier setzt die Aufgabe der Erfindung ein, die darin besteht, eine zusätzliche Vorrichtung für ein münzbetätigtes Geld- oder Unterhaltungsspielgerät vorzuschlagen, mittels welcher dem Spieler ein zusätzlicher, die Gewinnmöglichkeiten erhöhender und somit auch den Spielanreiz erhöhender Modus angeboten wird.

Die Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit dem Oberbegriff gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen und Verbesserungen sind gemäß der Unteransprüche möglich.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich gegenüber dem Stand der Technik dadurch aus, daß das Geldspielgerät einen zusätzlichen Zähler aufweist, der mit der zentralen Steuereinheit in Verbindung steht und dessen Zählerstand die Anzahl möglicher Sprünge innerhalb der Risikospieleinrichtungen symbolisiert. Erfindungsgemäß ist dieser zusätzliche Zähler über die zentrale Steuereinheit in Abhängigkeit bestimmter vorgegebener Ereignisse inkrementierbar. Weiterhin ist im Falle der Aktivierung der Risikospieleinrichtung im Ergebnis eines Gewinnspiels unter Dekrementierung des zusätzlichen Zählers mindestens ein Risikofeld überspringbar, sofern der Zählerstand des zusätzlichen Zählers vor dessen Dekrementierung einen Betrag größer Null aufweist.

Gemäß einer ersten vorteilhaften Weiterbildung zeichnet sich die erfindungsgemäße Lösung dadurch aus, daß jeder Zählpunkt des zusätzlichen Zählers einen Doppelsprung im Bereich der Risikospieleinrichtung symbolisiert, wobei im Falle des Doppelsprungs der aktuelle Gewinnwert zu dem zwei Stufen über diesem auf

der Risikospieleinrichtung liegenden möglichen Gewinnwert unter Verlustgefahr riskierbar ist.

Gemäß einer zweiten vorteilhaften Weiterbildung zeichnet sich die erfindungsgemäße Lösung dadurch aus, daß im Falle eines riskierbaren Gewinns und eines Zählerstandes größer Null auf dem zusätzlichen Zähler selbiger automatisch und ohne Spielerbeeinflussung über die zentrale Steuereinheit dekrementierbar ist.

Gemäß einer dritten vorteilhaften Weiterbildung zeichnet sich die erfindungsgemäße Lösung dadurch aus, daß im Falle eines riskierbaren Gewinns und eines Zählerstandes größer Null auf dem zusätzlichen Zähler selbiger spielergesteuert mittels Betätigung einer zugeordneten Taste des Steuertastenblocks über die zentrale Steuereinheit dekrementierbar ist.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Figur näher beschrieben werden.

Der Grundaufbau des erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerätes 1 entspricht zunächst dem allgemein bekannten. So weist auch dieses Geldspielgerät 1 Vorrichtungen 2 zur Annahme und Verarbeitung von Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln, Speicher mit zugeordneten Anzeigen 3 für die Darstellung von Spieleinsatz und/oder Gewinn, zufallsgesteuerte symboltragende Anzeigemittel 4, mindestens eine Risikospieleinrichtung 5 und einem Steuertastenblock 6 mit Tasten 7 zur Spielablaufsteuerung auf.

Üblicherweise besteht bei Geldspielgeräten der gattungsgemäßen Art die Möglichkeit, Gewinne durch risieren mit einer 50%-igen Wahrscheinlichkeit zu vergrößern oder zu verlieren. Angezeigt wird dies dem Spieler dadurch, daß der schon gewonnene Wert und der mittels Risiko gewinnbare abwechselnd aufleuchten. Durch Betätigung einer Risikotaste 7 kann der Spieler nunmehr mit dieser 50%-igen Wahrscheinlichkeit den höheren Gewinnwert erreichen. Im Gewinnfall blinken nunmehr der erreichte Gewinnwert und der nächst höhere abwechselnd auf. Im Verlustfall ist bei herkömmlichen Geräten der bereits erzielte Gewinn ersatzlos verloren.

Im Gegensatz hierzu ist bei einem erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerät ein zusätzlichen Zähler 8 vorgesehen, der mit der zentralen Steuereinheit in Verbindung steht und dessen Zählerstand die Anzahl möglicher Sprünge innerhalb der Risikospieleinrichtungen 5 symbolisiert. Dieser zusätzliche Zähler 8 wird über bestimmte vorgegebene Ereignisse, welche die zentrale Steuereinheit im Ergebnis vorangegangener Spiele erkannt hat, inkrementiert und der jeweils aktuelle Zählerstand angezeigt.

Wird nun im Ergebnis eines Spieles ein riskierbarer Gewinn erreicht, so wird die Risikospieleinrichtung 5 aktiviert und es ist unter Dekrementierung des zusätzlichen Zählers 8 mindestens ein Risikofeld innerhalb der Risikospieleinrichtung 5 überspringbar, sofern der Zählerstand des zusätzlichen Zählers 8 vor dessen Dekrementierung einen Betrag größer Null aufweist.

Im dargestellten Beispiel wurde von einem aktuellen Zählerstand "3" ausgegangen. Dies kann nach einer ersten möglichen Realisierungsvariante bedeuten, daß im Falle des Riskierens eines Gewinnes nicht der nächstfolgende Wert innerhalb der Risikospieleinrichtung 5, sondern der Wert welcher drei Felder weiter oben steht erreichbar ist. Würde beispielsweise ein 40 Pf-Gewinn zum Riskieren angeboten werden, so könnte nunmehr anstelle eines 80 Pf-Gewinns ein Gewinn von 2 Sonderspielen mit diesem einen Risikospiel und 50%-iger

Wahrscheinlichkeit erreicht werden.

Eine zweite Realisierungsvariante könnte darin bestehen, daß für die nächsten drei "Risikospiele" (riskieren eines bereits erzielten Gewinnes) jeweils ein Doppelsprung möglich ist. Dies bedeutet, daß jeweils der aktuelle Gewinnwert zum übernächsten Gewinnwert auf der Risikospieleinrichtung 5 zum Risiko angeboten wird (z. B. von 40 Pf auf 1,60 DM oder von 2,40 DM auf 6 Sonderspiele). Hierbei könnte auch noch vorgesehen sein, daß der Spieler selbst durch Betätigung einer der Tasten 7 im Steuertastenblock 6 entscheiden kann, wann er seine zuvor gewonnenen Risikosprünge einsetzt.

Patentansprüche

15

1. Mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß im Falle eines riskierbaren Gewinns und eines Zählerstandes größer Null auf dem zusätzlichen Zähler (8) selber spielergesteuert mittels Betätigung einer zugeordneten Taste (7) des Steuertastenblocks (6) über die zentrale Steuereinheit dekrementierbar ist.

- zentrale Steuereinheit,
- Vorrichtungen (2) zur Annahme und Verarbeitung von Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln,
- Speicher mit zugeordneten Anzeigen (3) für die Darstellung von Spieleinsatz und/oder Gewinn,
- zufallsgesteuerte symboltragende Anzeigemittel (4), welche als umlaufende Scheiben, Walzen, Würfel, Karten oder ähnliches ausgebildet sein können,
- mindestens einer Risikospieleinrichtung (5) und
- einem Steuertastenblock (6) mit Tasten (7) zur Spielablaufsteuerung besteht,

dadurch gekennzeichnet,
daß das Geldspielgerät (1) einen zusätzlichen Zähler (8) aufweist, der mit der zentralen Steuereinheit in Verbindung steht und dessen Zählerstand die Anzahl möglicher Sprünge innerhalb der Risikospieleinrichtungen (5) symbolisiert,
daß dieser zusätzliche Zähler (8) über die zentrale Steuereinheit in Abhängigkeit bestimmter vorgegebener Ereignisse inkrementierbar ist und
daß im Falle der Aktivierung der Risikospieleinrichtung (5) im Ergebnis eines Gewinnspiels unter Dekrementierung des zusätzlichen Zählers (8) mindestens ein Risikofeld überspringbar ist, sofern der Zählerstand des zusätzlichen Zählers (8) vor dessen Dekrementierung einen Betrag größer Null aufweist.

2. Mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß jeder Zählpunkt des zusätzlichen Zählers (8) einen Doppelsprung im Bereich der Risikospieleinrichtung (5) symbolisiert, wobei im Falle des Doppelsprungs der aktuelle Gewinnwert zu dem zwei Stufen über diesem auf der Risikospieleinrichtung (5) liegenden möglichen Gewinnwert unter Verlustgefahr riskierbar ist.

3. Mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbares Geldspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß im Falle eines riskierbaren Gewinns und eines Zählerstandes größer Null auf dem zusätzlichen Zähler (8) selber automatisch und ohne Spielerbeeinflussung über die zentrale Steuereinheit dekrementierbar ist.

4. Mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungs-

mitteln betätigbares Geldspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß im Falle eines riskierbaren Gewinns und eines Zählerstandes größer Null auf dem zusätzlichen Zähler (8) selber spielergesteuert mittels Betätigung einer zugeordneten Taste (7) des Steuertastenblocks (6) über die zentrale Steuereinheit dekrementierbar ist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

Fig.

